SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA

Play2 manía

TODOS LOS JUEGOS QUE VAN A ARRASAR EN PS2!

Los Bombazos de esta Navidad

GTA San Andreas • Getaway Lunes Negro
Jak 3 • Need for Speed Underground 2
Call of Duty Finest Hour • Ratchet & Clank 3
Prince of Persia 2 • EyeToy Play 2
Ghost Recon 2 • Mortal Kombat Deception
...y muchos juegos más.

¡TE AVANZAMOS LOS JUEGAZOS DEL AÑO!

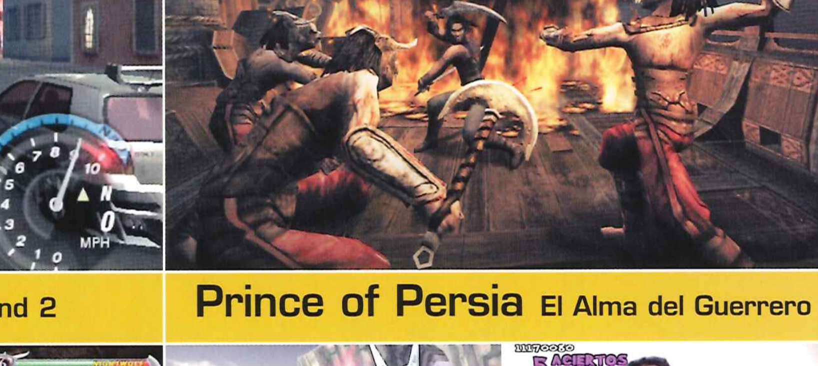




GTA San Andreas

The Getaway Lunes Negro





Need for Speed Underground 2

Prince of Persia El Alma del Guerrero



Ghost Recon 2



Mortal Kombat Deception



Dragon Ball Z Budokai 3



EyeToy Play 2

SUMARIO


Killzone


Jak 3


Call of Duty Finest Hour


Goldeneye Agente Corrupto


Los Urbz: Sims en la ciudad


Ratchet & Clank 3


Esto es Fútbol 2005


Los Increíbles



Sega Superstars


U Move Supersports

CALENDARIO

En este suplemento encontrarás los mejores juegos que van a salir a la venta de aquí a finales de año, claro que no son los únicos Bombazos de la Navidad. Habría que sumarles los que ya están en el mercado. Para que no te líes, aquí tienes este Calendario de Lanzamientos:

SEPTIEMBRE		
Shellshock Nam'67	Eidos	Acción
Second Sight	Codemasters	Aventura
Burnout 3	EA Games	Velocidad
Psi-Ops	Midway	Aventura
Forgotten Realms	Atari	Acción
Crisis Zone	Sony	Arcade de pistola
Silent Hill 4	Konami	Aventura de terror
Conflict Vietnam	SCI	Acción
Resident Evil Outbreak	Capcom	Aventura de terror
Colin McRae 2005	Codemasters	Velocidad
OCTUBRE		
Star Wars Battlefront	Activision	Acción
TOCA Race Driver 2	Codemasters	Velocidad
Club Football 2005	Codemasters	Deportivo
FIFA 2005	EA Sports	Deportivo
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Deportivo
Sega Superstars	Atari	15 de octubre
Tony Hawk's Under 2	Activision	Deportivo
Crash Twinsanity	Vivendi	15 de octubre
Sly 2: Ladrones de guante blanco	Sony	22 de octubre
Manager de Liga 2005	Codemasters	Deportivo
Flat Out	Virgin	29 de octubre
Total Club Manager 2005	EA Sports	Deportivo
NBA Live 2005	EA Sports	Deportivo
GTA San Andreas	Take 2	29 de octubre
Leisure Suit Larry	Vivendi	29 de octubre
King of Fighters Pack	Virgin Play	29 de octubre
Esto es Fútbol 2005	Sony	Deportivo
NOVIEMBRE		
Get On Da Mic	Eidos	2 de noviembre
WRC 4	Sony	Velocidad
ESDLA La Tercera Edad	EA Games	4 de noviembre
EyeToy Play 2	Sony	5 de noviembre
Mortal Kombat Deception	Virgin	5 de noviembre
Los Urbz: Sims en la ciudad	EA Games	11 de noviembre
Dragon Ball Z Budokai 3	Atari	12 de noviembre
Los Increíbles	THQ	12 de noviembre
NFS Underground 2	EA Games	Velocidad
Killzone	Sony	24 de noviembre
Ratchet & Clank 3	Sony	Plataformas
Goldeneye Agente Corrupto	EA Games	25 de noviembre
Call of Duty Finest Hour	Activision	26 de noviembre
Ghost Recon 2	Ubisoft	Noviembre
Prince of Persia 2	Ubisoft	Aventura
The Getaway 2	Sony	Noviembre
SingStar Party	Sony	Noviembre
U Move Supersports	Konami	Noviembre
Polar Express	THQ	Noviembre
DICIEMBRE		
Jak 3	Sony	Plataformas

Escoger un juego en Navidad no es sencillo. De septiembre a diciembre se ponen a la venta más juegos que en ningún otro período del año y además también los de más calidad. Para que vayas haciendo tus planes, hemos preparado este suplemento (acompañado de un vídeo CD). Así te será más fácil tener claro qué es lo que más te interesa poner en tu lista de Reyes...

GTA SAN ANDREAS

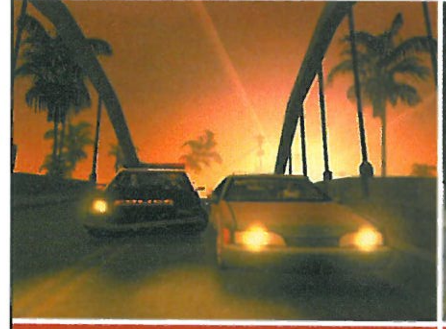
La aventura más grande y ambiciosa jamás contada

Compañía **Rockstar** | Género **Simulador de mafioso** | Lanzamiento **29 Octubre**

Mientras que algunas sagas evolucionan lentamente, paso a paso, otras dan un salto de gigante, como es el caso de *GTA*. Si pensabas que *Vice City* era la bomba, espera a ver *San Andreas*...

PARA ADULTOS
Como anteriores entregas, *GTASA* va a ser un juego para mayores de 18 años, tanto por su trama como por su desarrollo.

GTASA **nos va a contar la historia de CJ, un joven que se ve obligado a volver a su barrio y tomar parte en la guerra de bandas. Y Rockstar ha dejado caer que la guerra de bandas sólo será una pequeña parte del juego...**



San Andreas es el nombre del estado compuesto por tres ciudades en el que se desarrollará el juego.



La aventura completa ofrecerá más de 150 misiones, más del doble de lo que ofreció en su día *Vice City*.



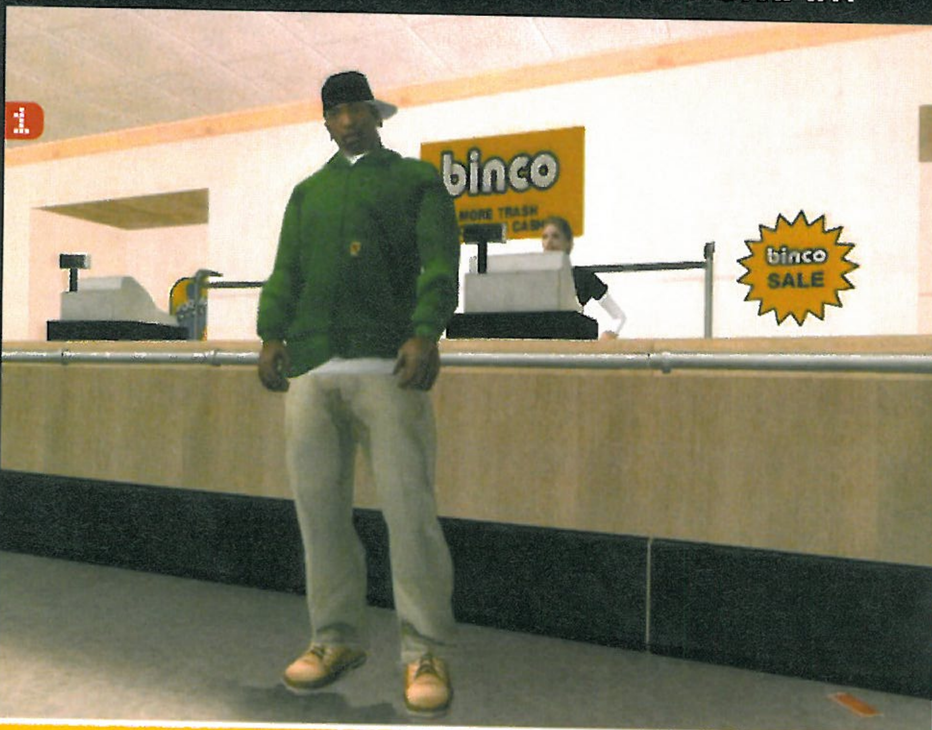
Rockstar aún guarda muchos secretos sobre el juego, pero ver a CJ con una pala... no puede ser nada bueno.

Si nos guiamos por la experiencia, *GTA San Andreas* va a ser el juego más exitoso y vendido de estas navidades, como ya lo fueron *GTA III* en el 2001 y *Vice City* en el 2002. Sin embargo, en el caso de *San Andreas* las razones parecen más que justificadas: lejos de ser más de lo mismo, el juego va a ser una evolución más que una secuela.

AL ESTILO AMERICANO

Como ya adelantamos en nuestro reportaje del mes pasado, San Andreas es el nombre del estado americano ficticio en el que se desarrollará la aventura y estará compuesto por tres ciudades y la periferia que las une (campos, desiertos, pueblos, autopistas...). Y para que os hagáis una idea de su magnitud, sólo el terreno de juego será 5 veces mayor que en *Vice City*... y eso que Rockstar aún se guarda muchos detalles y sorpresas. El protagonista de esta nueva historia será Carl Johnson, alias "CJ", un joven con muchos problemas, entre los que se encuentra las guerras de ban-

TAN REAL COMO LA VIDA MISMA...









1 COMPRARÁS ROPA... Aunque no te guste ir de tiendas, en *San Andreas* podrás comprar cientos de prendas (deportivas, casual, etiqueta...) así como accesorios y, supuestamente, calzado.

2 COMIDA A LA CARTA También tendrás que atender a tus necesidades fisiológicas y cada cierto tiempo tendrás que comer... Pero ojo, que como te pases de la raya, CJ se pondrá "fondón".

3 TRABAJA POR DINERO Para ser el amo de las calles, CJ tendrá que conseguir dinero, bien trabajando (aparca-coches, repartidor, taxista...) o bien de forma menos ortodoxa (robar casas... etc).

4 SIEMPRE EN FORMA Gracias a los numerosos gimnasios y actividades deportivas, como el basket o la natación, CJ podrá ponerse en forma, algo imprescindible para superar algunas misiones.



Sin llegar a suponer un revolución gráfica respecto a *Vice City*, Rockstar nos va a ofrecer entornos más detallados, mejores animaciones, horizontes más lejanos...



Uno de los aspectos más sorprendentes de *San Andreas* va a ser la inclusión de "currados" bosques y pueblos, que servirán de unión entre las 3 ciudades del juego.

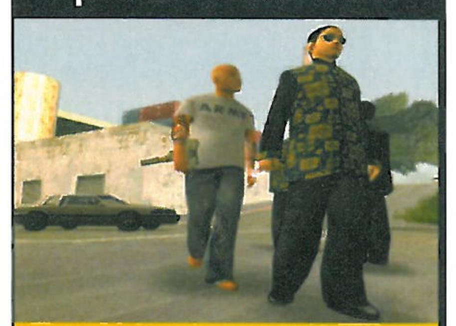
das que asolaron la costa oeste de los EE.UU. a principios de los años 90. Así las cosas, según nos movamos por las ciudades iremos conociendo nuevas bandas, como Los Ballas, Los Santos Vagos o Las Triadas Chinas. Cada una de estas bandas tendrán un jefe, que bien nos encargará trabajitos o se enfrentará a la banda de CJ, los Orange Grove.

DEFIENDE TUS COLORES

Independientemente de su actitud, todas las bandas tendrán unos colores representativos, que veremos en pañuelos, gorras y otras prendas de vestir de los miembros de la banda en cuestión. De este modo, en todo momento sabremos si estamos en territorio hostil... o si debemos disparar o guardar el arma.

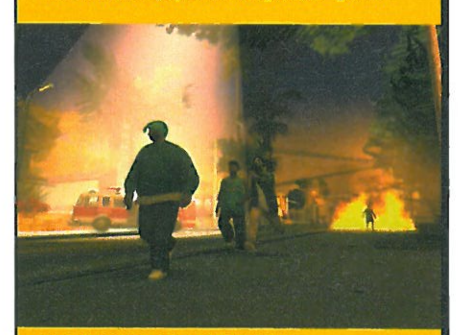
> *SAN ANDREAS* TIENE TODO LO QUE HAS SOÑADO ENCONTRAR EN UN *GTA*... Y MUCHO MÁS.

¡ES LA GUERRA!



1. BANDAS CALLEJERAS

En los distintos barrios que compondrán las ciudades de San Andreas nos esperan numerosas bandas. Las habrá chinas, sudamericanas... algunas nos darán trabajo y otras... un poco de "guerra".



2. LUCHA DE BANDAS

En muchas ocasiones, para conquistar el territorio de una banda rival necesitaremos la ayuda de los "matones" de nuestro grupo, y para ello, tendremos que gozar de cierto respeto.



La riqueza de entornos de *GTASA* va a ser uno de los puntos fuertes del juego: tan pronto estaremos rodeados de casinos y neones como perdidos en mitad del campo haciendo el "animal" con un Quad.







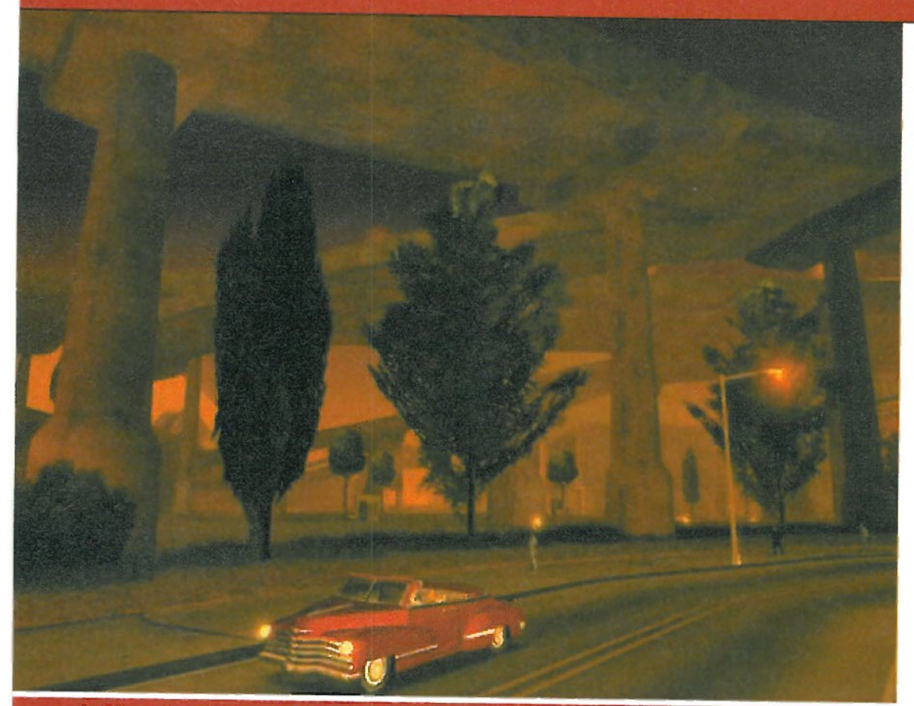
El dinero será más importante que nunca: podremos comprar armas, ropa, comida, hasta vehículos RC...



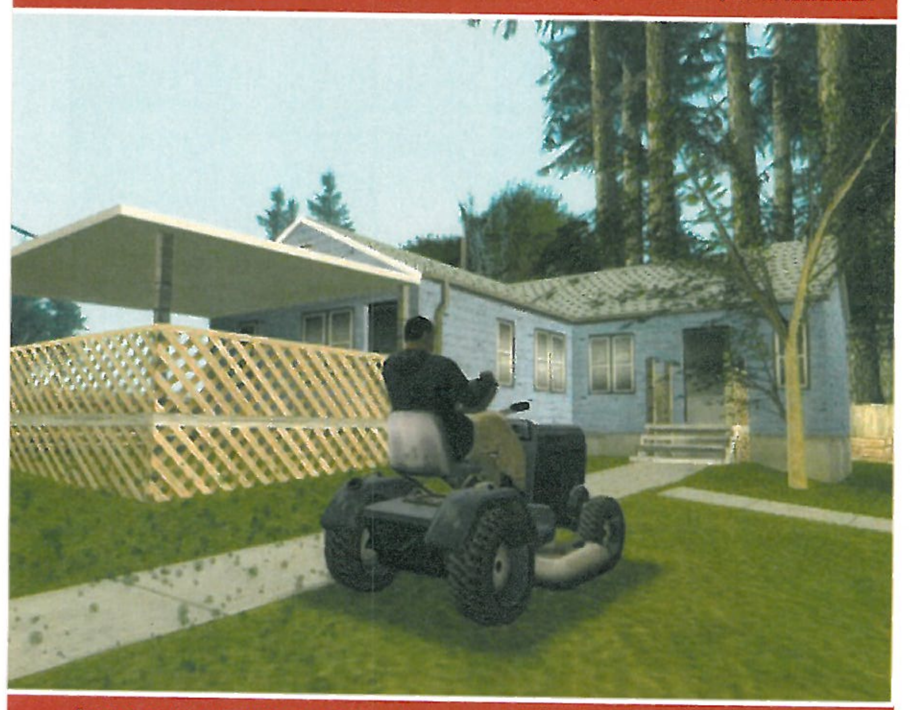
Durante la aventura podremos disfrutar de cientos de minijuegos, como carreras, partidas de póker...

CUIDA TU ASPECTO
Un elemento básico de la aventura será cuidar nuestro aspecto: la imagen nos puede hacer ganar o perder el respeto de la banda.

Si la guerra ya está declarada, sólo nos quedará una salida: acabar con la otra banda y conquistar su territorio. Para ello necesitaremos cumplir una serie de requisitos previos. Por un lado tendremos que tener un nivel de respeto entre los miembros de nuestra banda, respeto que ganaremos si CJ viste de forma elegante, está en buena forma física o si luce tatuajes o un buen rapado. Por otra parte, necesitará dinero para comprar armas y todo lo necesario para la "guerra". Si cumplimos ambos requisitos, se nos unirán varios miembros de nuestra banda y conquistaremos su territorio si sobrevivimos a unas cuantas oleadas de enemigos.



La "riqueza" arquitectónica de cada ciudad promete crear escuela: complejas redes de autopistas, carreteras de circunvalación, aeropuertos... Sin olvidarnos de la variedad de edificios y localizaciones típicas de cada ciudad.



Aparte de ofrecer una absorbente trama, una banda sonora el triple de larga y muchos detalles más, buena parte del éxito del juego se deberá a la libertad de acción y elección que dejará al jugador para hacer lo que quiera.

UNA CAJA DE SORPRESAS...



1. COCHES "TUNEABLES"

En ciertos talleres especiales podremos comprar hasta seis mejoras distintas, como varios tipos de capó, alerones y nitro, aunque no todos los vehículos aceptarán todas estas piezas.



2. MÁS GRANDES...Y ALTOS

Los entornos, aparte de crecer a lo "ancho", también lo harán a lo alto. De hecho, habrá una montaña, llamada Chilliad, cuyo ascenso en bici nos llevará cerca de un cuarto de hora...



3. MÁS Y MÁS VEHÍCULOS

Cosechadoras, trailers, tractores, lowriders, nuevos tipos de aeroplano y barco... en fin, que los 100 coches de *Vice City* prometen quedarse pequeños al lado de la cifra de *San Andreas*.

Aparte de las guerras de bandas, también trabajaremos para otros personajes, realizando tareas como robar coches o saqueando mansiones.

PERSONALIZACIÓN TOTAL

Otra de las grandes novedades del juego será la posibilidad de personalizar al protagonista, al que podremos comprar un amplio abanico de prendas de ropa y accesorios (camisetas, trajes, gorras, collares...), rapar, tatuar con cientos de diseños... etc.
La idea es que cada jugador acabe teniendo un "CJ" completamente distinto. Por si fuera poco, también podremos modificar su aspecto físico, haciendo que engorde si come más de la cuenta o que se ponga en forma acudiendo a distintos gimnasios, jugando al basket o nadando y buceando, sin olvidar que podremos alterar su estilo de lucha.
Por si todo esto fuera poco, habrá más armas, nuevos vehículos, cerca de 150 misiones (más del doble que *Vice City*) y una banda sonora con todo tipo de géneros (rap, techno, pop...) que durará el triple que lo oído en *Vice City*. En fin, que todo apunta a que estamos ante una nueva obra maestra, que hará las delicias de los millones de seguidores de la saga *GTA*. Nosotros, desde luego, nos hemos quedado ya sin uñas... ¿Estaremos ante el juego definitivo de PS2?

THE GETAWAY: Lunes Negro

48 horas en el infierno londinense

Compañía **Sony** | Género **Simulador de mafioso** | Lanzamiento **29 Noviembre**

Si te abruman las gigantescas posibilidades de *San Andreas* y buscas algo similar, con un argumento igual de atractivo pero con un desarrollo más sencillo y lineal, tu juego va a ser la secuela de *The Getaway*.

>> EDDIE
Es uno de los 3 protagonistas de la aventura, un rudo boxeador que forma parte de una banda.

En *Lunes Negro* se dan cita los tiroteos, las persecuciones, el sigilo, la lucha cuerpo a cuerpo... Todo ello bajo una misma historia que podemos seguir desde la perspectiva de tres personajes muy distintos.



Los 3 personajes tendrán habilidades comunes, como conducir o pegar la espalda a la pared para fisgonear...



También dispondremos de algunos vehículos nuevos en la saga, como distintos tipos de motocicleta.



En esta nueva entrega habrá un montón de escenarios nuevos, como un gimnasio, un banco, un desguace...

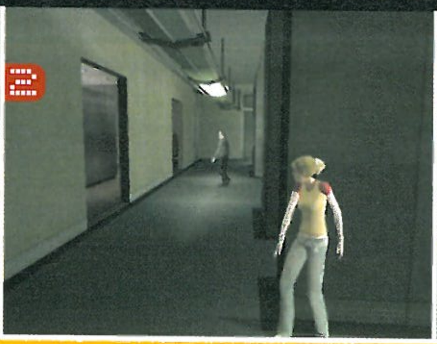
En 2002, coincidiendo con el lanzamiento de *Vice City*, Sony también apostó por los simuladores de mafiosos, pero con una propuesta más seria y realista, ambientada en una fabulosa recreación de Londres, que otorgó mayor importancia a la trama que a la libertad de acción. Estas señas de identidad, junto con la posibilidad de disfrutar de la aventura desde el punto de vista de distintos personajes, se mantendrán en *Lunes Negro*, una historia completamente nueva que arrancará dos años después de los hechos que vimos en *The Getaway*.

HÉROES Y VILLANOS

Los protagonistas de esta nueva aventura serán Mitch, policía de Londres, el corpulento boxeador Eddie y una frágil jovencita experta en informática llamada Sam. A todos ellos podremos controlarlos según avancemos la aventura y nos ofrecerán misiones y situaciones distintas. Así, la aventura comenzará con la primera misión policial de Mitch, una redada

LAS CLAVES DE UNA AVENTURA EN LOS BAJOS FONDOS







1 CINE NEGRO HECHO VIDEOJUEGO Tanto la cuidada trama argumental, digna del mejor cine negro, como el vocabulario que oiremos en el juego serán sólo para adultos.

2 ACCIÓN, CONDUCCIÓN Y SIGILO Los tres estilos de juego se intercalarán en la aventura, aunque predominarán sobre todo los dos primeros, como en el primer *The Getaway*.

3 UNA GRAN RECREACIÓN DE LONDRES Aunque la ciudad será la misma que en el primer juego, tendremos acceso a nuevos lugares, como una genuina sala de billar, el metro...





Como en el anterior *The Getaway*, no habrá indicadores de ningún tipo, ni de salud ni mapas ni nada parecido.



La conducción volverá a ser vital en el desarrollo de algunas misiones, como por ejemplo en persecuciones, y se decantará por un estilo más cercano a la simulación que al arcade. Además, todos los coches serán reales...

THE GETAWAY 2 VA A SER UNA GRAN AVENTURA, PESE A QUE EL CONCEPTO DE JUEGO NO HA EVOLUCIONADO RESPECTO AL PRIMERO.

contra unos narcotraficantes que desencadenará una serie de acontecimientos que cambiarán la vida de los protagonistas en las 48 horas que abarcará el juego. Así, en estos dos días tendremos que superar todo tipo de situaciones: escoltar a un compañero, perseguir un vehículo...

TRES ESTILOS DE JUEGO

Dentro de este marco general, Mitch será el personaje más orientado a los tiroteos y la acción directa. Con él dispondremos de varios tipos de arma de fuego, granadas de humo... Por su parte Eddie podrá noquear fácilmente con sus puños a cualquier enemigo que se le ponga por delante, mientras que Sam tendrá en el sigilo su principal arma.

Sin revolucionar mucho sobre la fórmula que vimos hace dos años, *Lunes Negro* sabrá colmar las expectativas de los seguidores del juego original.

DE TODO UN POCO...





1. CUERPO A CUERPO Eddie tendrá que demostrar sus dotes en el boxeo frente a numerosos enemigos, ya que en ocasiones no tendrá armas para plantarles cara.

2. NUEVAS ACCIONES Podremos arrastrar los cuerpos para quitar de en medio las evidencias de nuestro paso, o en el caso de Mitch, esposarlos para que no huyan.

PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO

Más oscuro, más sombrío... más príncipe

Compañía **UbiSoft** | Género **Aventura de acción** | Lanzamiento **Noviembre**

Una de las mejores aventuras de la anterior campaña navideña regresa a PS2 dispuesta a cautivar al gran público con un enfoque más maduro y corrigiendo todos los errores de su antecesor.

EL PRÍNCIPE
Tras concluir *Las Arenas del Tiempo*, nuestro querido príncipe ha caído presa de una maldición, y tendremos que encontrar el remedio en *El Alma del Guerrero*.

Los duelos de espada seguirán llevando la voz cantante a lo largo de la aventura, y ahora, entre los enemigos comunes, encontraremos gigantes en los que nos tendremos que "subir" para eliminarlos.


El príncipe regresará con nuevos trucos bajo el brazo, como girar en los postes para atacar a varios enemigos.


Como novedad en el sistema de lucha, podremos coger el arma del enemigo abatido y utilizarla en los combos.


Junto con los enemigos humanos, gigantes y pajarracos, encontraremos nuevas criaturas de espectacular diseño.

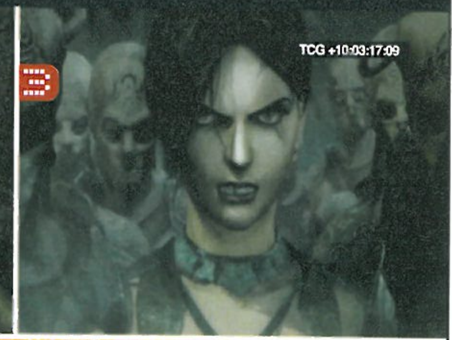
Gracias a su fabulosa mezcla de plataformas y combate, el Príncipe conquistó las navidades pasadas el corazón de buena parte de los usuarios de PS2. Sin embargo, como en toda relación "amorosa", ciertos aspectos no terminaron de gustar, como la breve duración de la aventura o el aspecto poco rudo del Príncipe, algo que va a cambiar...

UN HÉROE MALDITO

La historia de *El Alma del Guerrero* comenzará justo nada más concluir la anterior aventura. El príncipe regresa a Babilonia, donde es perseguido por una monstruosa criatura legendaria conocida como Dahaka, que es la encargada de devolver el curso del tiempo a la normalidad. La única forma de poner fin a esta maldición es acudir a la Isla donde se generan las Arenas del Tiempo, viajar al pasado y de este modo destruir a la Emperatriz de las Arenas, la creadora de... pues eso, las dichosas Arenas. De esta forma desaparecerá Dahaka y la fuente de todos sus males... Pero lógicamen-

¿POR QUÉ SUCUMBIRÁS AL ENCANTO DE ORIENTE?





1 BRILLANTE PUESTA EN ESCENA Babilonia y otros parajes orientales quedarán fastuosamente reflejados en el juego, luciendo unos espectaculares efectos visuales.

2 UN CÓCTEL DE SALTOS Y ACCIÓN A lo largo de la aventura se combinarán de forma sobresaliente los saltos y las plataformas con espectaculares combates cuerpo a cuerpo.

3 UNA TRAMA QUE ENGANCHA No faltarán los enemigos carismáticos, la buena de turno que conquistará el corazón del príncipe... Tendrá de todo para enganchar de lo lindo.





Las acrobacias se integrarán más en el combate: giros, volteretas y otras cabriolas llevarán espadazo "gratis".



La aventura nos llevará por todo tipo de escenarios: un barco atacado en plena travesía, una oscura y tétrica isla, un castillo repleto de trampas y puzzles... incluso viajaremos al pasado para destruir las Arenas del Tiempo.

LA MAGIA DE ORIENTE COMPARTIRÁ CARTEL CON UN ARGUMENTO MÁS ADULTO Y OSCURO REPLETO DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS.

te, cumplir con el plan previsto no va a ser tan fácil como parece y ante él surgirán nuevos aliados y enemigos.

A GOLPE DE ESPADA

Como en su antecesor, a lo largo de la aventura se darán cita las plataformas y el combate, aunque ambas facetas estarán mejor combinadas e integradas que en la primera parte. No obstante, casi todas las novedades importantes recaerán en el sistema de combate. Ahora podremos recoger numerosas armas secundarias para realizar nuestros combos de ataque o remates distintos. También podremos utilizar elementos del entorno, como postes, para realizar ataques nuevos o utilizar los poderes de las Arenas del Tiempo para ralentizar la acción o retroceder unos segundos. Y todo, como en su antecesor, bajo un ambientación de lujo y una puesta de escena con todo el encanto de Oriente.

LA NOBLEZA PELEANDO...





1. FORCEJEOS
Con los enemigos finales y otros seres poderosos el príncipe deberá superar espectaculares forcejeos de armas, en los que deberemos machacar botones.

2. REMATES
Ahora podremos acabar con los enemigos de formas mucho más espectaculares. Lo normal será ver las cabezas de los monstruos volando...

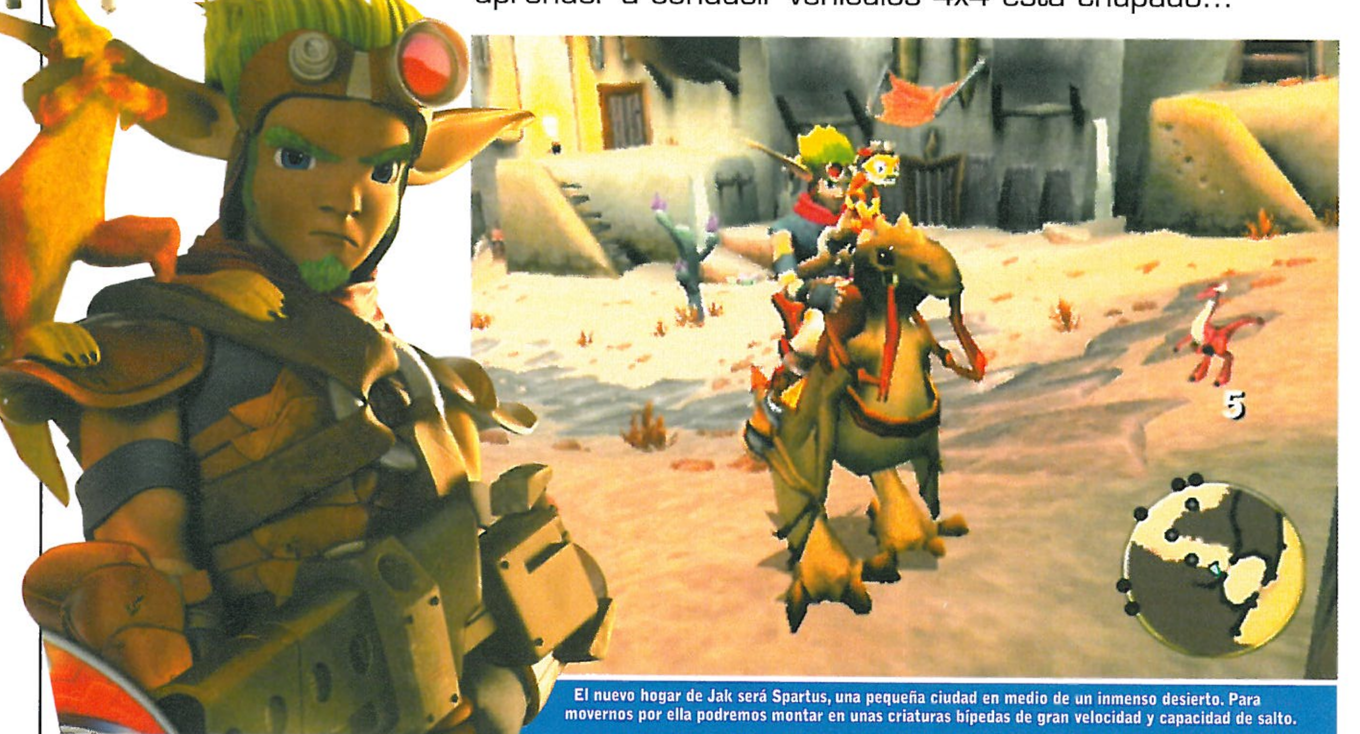
JAK 3

La aventura definitiva de dos héroes todoterreno

Compañía **Sony** | Género **Plataformas / Acción** | Lanzamiento **Diciembre**

DOS HÉROES Y UN DESTINO
En su juego más grande y variado, Jak y Daxter descubrirán por fin los secretos de los Precursores.

Adaptarse a la vida en el desierto no es fácil, pero si hay alguien capaz de hacerlo, esos son Jak y Daxter. Y es que cuando eres un experto en disparar y saltar, aprender a conducir vehículos 4x4 está chupado...



El nuevo hogar de Jak será Spartus, una pequeña ciudad en medio de un inmenso desierto. Para movernos por ella podremos montar en unas criaturas bípedas de gran velocidad y capacidad de salto.



La pareja protagonista será desterrada de Villa Refugio y tendrá que adaptarse a la vida en el desierto.



Jak volverá a ser el héroe más versátil, capaz de saltar, disparar con ocho armas distintas, conducir...



Los minijuegos y los momentos en los que controlaremos a Daxter darán aún más variedad al desarrollo.

Tras asombrarnos el año pasado con una de las más completas aventuras que han pasado por PS2, Jak y Daxter están a punto de regresar con la última entrega de su trilogía, un juego en el que por fin se revelarán los secretos de los antiguos Precursores y que mezclará saltos y acción con la conducción de vehículos todoterreno.

PERDIDOS EN EL DESIERTO

La aventura comenzará cuando nuestros héroes sean desterrados de Villa Refugio, ya que la población les cree culpables de una invasión de cabezachapas (los terribles seres mecánicos enemigos de Jak). La pareja irá a parar a Spartus, una diminuta ciudad en medio de un gigantesco desierto habitada por una tribu de duros supervivientes. Para ser aceptado en esta comunidad, Jak realizará las más variadas misiones que mezclarán saltos, minijuegos y disparos, siempre con el diminuto Daxter en su hombro, quien seguirá haciendo gala de su sarcástico sentido del humor. El ele-

TODOS LOS GÉNEROS PARA UN SOLO JUEGO



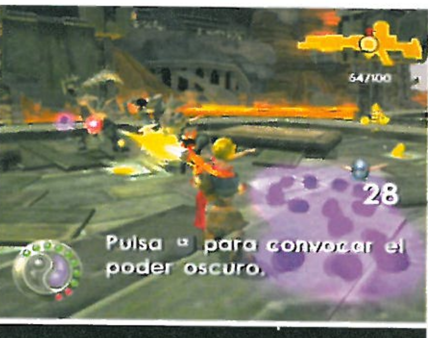


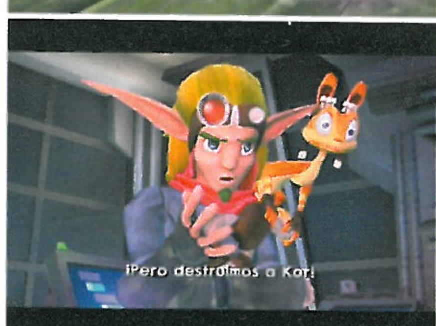


1 SALTANDO COMO EL PRIMER DÍA
Jak no olvidará su origen plataformero y mantendrá todas sus habilidades para el salto, que serán la clave para resolver muchas misiones.

2 UN ARSENAL MUY RENOVADO
Ocho armas distintas (cuatro más que en la anterior aventura), permitirán a Jak deshacerse de grandes grupos de enemigos en un instante.

3 CARRERAS DESIERTO A TRAVÉS
Para movernos por los inmensos escenarios del juego usaremos vehículos 4x4. Y ni que decir tiene que disputaremos carreras al volante.





Los gráficos serán insuperables, con personajes tan expresivos como los de una "peli" de animación.



La gran novedad del desarrollo serán las misiones al volante de coches todoterreno. Tendremos todo un garaje, y los habrá específicos para diferentes tareas: carreras, combates, cacerías de cabeza-chapas...

JAK 3 SERÁ LA ÚLTIMA APARICIÓN DE LA PAREJA EN PS2, UN JUEGO AÚN MÁS LARGO Y VARIADO QUE *JAK II: EL RENEGADO*.

mento de combate se potenciará muchísimo y Jak dispondrá de un total de ocho armas de fuego y de nuevos poderes luminosos a añadir a sus habilidades oscuras ya conocidas.

TRACCIÓN A LAS 4 RUEDAS

Otra apuesta fuerte de *Jak 3* será la conducción, ya que vamos a recorrer un gigantesco desierto con pueblos, ruinas, templos... Y para movernos por él, qué mejor que una colección de vehículos de cuatro ruedas capaces de superar colinas y dunas y equipados con armas de fuego. Muchas misiones se cumplirán en estos vehículos, desde carreras hasta cacerías de gigantescos dinosaurios cabezachapas, pasando por combates con las bandas de conductores. Esta acción sobre ruedas completará un desarrollo más dinámico para una aventura con un objetivo nada fácil: ser aún mejor que su predecesora.

LUCES Y SOMBRAS





1. EL HÉROE OSCURO
Jak seguirá disponiendo de los poderes del Eco Oscuro, que le transformarán dotándole de increíbles capacidades para el combate cuerpo a cuerpo.

2. HÁGASE LA LUZ
El héroe equilibrará su lado oscuro con poderes de luz, que le convertirán en una especie de ángel. Tienen que ver con los secretos de los Precursores...

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Puesta a punto para volver a triunfar

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Lanzamiento **19 de noviembre**

El título que inició la moda del tuning de vehículos en los videojuegos regresará en apenas dentro de un mes con nuevas propuestas y cientos de piezas nuevas para demostrar porqué va a seguir siendo el mejor...

NFSU2 es la secuela de uno de los grandes éxitos de 2003 y seguirá sus líneas de su antecesor, es decir, mucha velocidad, coches modificados y un adictivo espíritu arcade, acompañada de importantes novedades.



Los más de 30 coches disponibles serán reales, y con ellos podremos movernos libremente por la ciudad.



A los tipos de carreras del primer *NFSU* se unirán otros nuevos, como unos circuitos cerrados muy técnicos.



La secuela lucirá unos efectos visuales aún mejores y pondrá en pantalla unos coches muy, muy detallados.

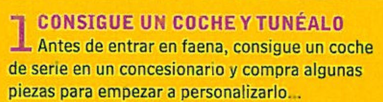
Resulta difícil creer que en tan sólo 12 meses EA Games haya conseguido hacer algo tan distinto y mejor con la segunda entrega de *NFS Underground*, una de las mayores sorpresas de las Navidades pasadas. Son tantas y tantas las novedades, mejoras y cambios... que casi parece un juego distinto.

EL TUNING MANDA

Las principales innovaciones van a recaer en el apartado de tuning, donde vamos a disponer de cientos de piezas para personalizar aún más nuestro "buga": equipos de sonido, preparación de maleteros, retrovisores, puertas... junto con piezas modificables que afectarán al rendimiento del motor. Pero, dejando a un lado el tuning, *NFSU2* también va a ofrecer novedades jugables, como un modo Underground más profundo y repleto de posibilidades. Así, a diferencia de su antecesor, podremos movernos con completa libertad por la ciudad, al estilo *GTA*, donde nos esperan numerosos concesionarios, tiendas de re-

PARA SER UN TUNERO DE PRIMERA, ACELERA...









1 CONSIGUE UN COCHE Y TUNÉALO Antes de entrar en faena, consigue un coche de serie en un concesionario y compra algunas piezas para empezar a personalizarlo...

2 TODA UNA CIUDAD A TUS PIES... Puedes moverte con total libertad por la ciudad en busca de tiendas, otros concesionarios e incluso conductores contra los que competir.

3 COMPITE POR EL DINERO Y LA FAMA Gracias a tu teléfono móvil te enterarás de dónde y cuándo se realizan competiciones de coches tuneados. Participa y conseguirás dinero.





En *NFSU2* dispondremos de un mapa para localizar las competiciones, concesionarios, tiendas de repuestos...



Podremos retar a otros pilotos que veamos por la calle y nuestro objetivo será dejarlos atrás. Para ello tendremos que completar el indicador superior que muestra la distancia que nos separa de nuestro perseguidor.

ES UN SUEÑO PARA CUALQUIER FAN DEL JUEGO ORIGINAL: CORRIGE Y MEJORA TODAS LAS CARENCIAS DE SU ANTECESOR.

puestos y lugares donde competir (todos ellos diferenciados en un pequeño mapa que siempre estará visible).

MÁS COMPETICIONES

En este mapa también localizaremos a otros conductores que deambulan por la ciudad, con los que podremos echar piques en los que tendremos que dejarles atrás una cierta distancia. Por si fuera poco, gracias a nuestro teléfono móvil virtual podremos estar al "loro" de lo que sucede en la ciudad, como la llegada de un fotógrafo de la prensa tunera.

En cuanto a las competiciones disponibles no faltarán las de juego original (derrapes, sprint...), así como otras nuevas (vertiginosos descensos de calles empinadas) o nuevas opciones a pantalla partida y Online. Si a esto sumamos unos cuidadísimos apartados gráfico y sonoro... parece casi imposible resistirse.

MI COCHE ES "LO MÁS"



1. MILES DE PIEZAS
Puertas, kits de ensanchamiento, más neones, equipos de sonido... miles y miles de piezas para personalizar aún más tu vehículo. Una pasada.

2. RENDIMIENTO
Ahora también podremos trastear en las tripas, y comprar piezas para el motor que nos permitirán apurar aún más su actuación en la pista.

KILLZONE

En un futuro no muy lejano, la guerra será así...

Compañía **Sony** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Lanzamiento **29 de noviembre**

Laureado como el juego que hará frente a *Halo*, el mejor shooter de Xbox, *Killzone* tiene ante sí la difícil tarea de abrirse hueco en un género muy explotado y en el que además abundan juegos bélicos geniales...

Killzone nos invitará a participar en una guerra futurista repleta de situaciones tensas, como defender una posición o abatir a unos francotiradores escondidos en el interior de los edificios... Y todo con un acabado gráfico de infarto.



Aunque veremos a nuestros compañeros de escuadrón, no podremos darles órdenes en ningún momento.



Cada arma nos servirá para abatir un tipo de enemigo, como los cohetes, útiles frente a carros de combate.



Tampoco faltarán los modos de juego Online, para 12 jugadores simultáneos (compatible con el headset).

Salir de la nada y convertirse en el número uno es el objetivo de *Killzone* para estas navidades, una meta asequible ante la ausencia de títulos del calibre de *Medal Of Honor*. Además, *Killzone* romperá con la tendencia actual de reflejar conflictos históricos reales, y apostará por la imaginación y un ligero toque futurista...

HELGHAST CONTRA TODOS

En *Killzone* la colonización espacial de otros planetas ya es un hecho, pero lógicamente, este nuevo orden entraña nuevos problemas. Casi todos los planetas colonizados se han agrupado bajo la ISA, algo así como la OTAN del espacio, pero una facción separatista conocida como Helghast tiene sus propios planes, que pasan por conquistar la cercana colonia Vecta. Nosotros, como soldados de un escuadrón de la ISA, aterrizaremos en Vecta con la misión de escoltar a un alto cargo hasta el punto de evacuación, aunque pronto se tuercen las cosas y tendremos

ASÍ SE COMBATIRÁ EN LA GUERRA DEL FUTURO







1 ACCIÓN HASTA EN LAS TRINCHERAS El principal rasgo del juego será la acción, que se plasmará en forma de intensos tiroteos e intercambios de munición en todo tipo de entornos.

2 LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA Para sobrevivir en la guerra dispondremos de más de 25 armas distintas, que abarcarán todo tipo de pistolas, escopetas, rifles de precisión...

3 TRABAJO EN EQUIPO En casi todo momento estaremos escoltado por unos cuantos soldados aliados, que nos ayudarán con fuego de apoyo o nos darán instrucciones.





También habrá variedad de armas fijas, imprescindibles para sobrevivir a un ataque masivo de los Helghast.



Las unidades enemigas harán gala de una gran inteligencia artificial y se agruparán, darán órdenes o incluso retrocederán y esconderán si se ven en apuros. Sin duda nos pondrán las cosas difíciles...

SU AMBIENTACIÓN FUTURISTA Y SU NOTABLE APARTADO GRÁFICO SERÁN LA GUINDA DE ESTE PROMETEDOR SHOOTER BÉLICO.

que luchar por nuestra supervivencia y la de nuestros compañeros...

LA GUERRA EN DIRECTO

La guerra que nos va a proponer *Killzone*, pese a ser de corte futurista, pondrá en pantalla un montón de situaciones basadas en la II Guerra Mundial o Vietnam: defensa de posiciones, tiroteos en el interior de trincheras, eliminación de francotiradores apostados en edificios, enfrentamientos con carros armados... En casi todo momento estaremos acompañados por otros soldados que nos darán instrucciones, fuego de apoyo... Lo mejor es que, una vez superado el juego, podremos revivir las misiones desde el punto de vista de otros tres soldados, cada uno de ellos con armamento distinto. Lo único que está por ver es si la versión final estará a la altura de los mejores, aunque ya apunta maneras...

CUESTIÓN DE DETALLE





1. ANIMACIONES
Recargar o golpear con el arma, correr, lanzar una granada... Las animaciones de nuestro personaje destacarán por su elevado grado de realismo.

2. PERSONAJES
Los modelos de los soldados aliados y enemigos, incluidas las armas, tampoco se quedarán atrás, y serán de lo mejorcito del juego. Una pasada.

CALL OF DUTY FINEST HOUR

Otra forma de vivir la Guerra que cambió el mundo

Compañía **Activision** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Lanzamiento **26 de noviembre**

Tras arrasar en PC, el genial *Call Of Duty* se estrenará en consola el mes que viene, ofreciendo una visión caótica y realista de la II Guerra Mundial, cubriendo los tres frentes de guerra más crudos de la contienda.



A lo largo del juego encontraremos tanto misiones en campo abierto como en instalaciones y mansiones nazis.

Bombardeos, pueblos destruidos, caos, cuerpos de los compañeros apilados... este será el brutal "panorama" que nos encontraremos a lo largo de las más de 30 misiones que ofrecerá *Call Of Duty*. Al fin y al cabo, es la guerra...



A nuestro alcance tendremos cerca de 30 armas, todas ellas reales y pertenecientes a la II Guerra Mundial.



La crueldad de la guerra quedará representada de muchas formas, como los hospitales de campaña.



Uniformes, sonidos, carteles... todo ha sido cuidado al máximo para que nos sintamos como en la gran Guerra.

Este año no tendremos un nuevo *Medal Of Honor* que llevarnos a la boca, pero tranquilos, que la II Guerra Mundial no va a faltar a su cita navideña. El vacío dejado por el nuevo *MOH* va a ser cubierto por *Call Of Duty Finest Hour*, un shooter subjetivo que no va a tener nada que envidiar a la consagrada saga de EA Games.

¡SEÑOR, SÍ SEÑOR!

CODFH va a apostar muy fuerte por una realista y completa recreación de la guerra, en la que a lo largo de sus 30 misiones vamos a "revivir" prácticamente todo tipo de situaciones: multitudinarias batallas, conducción de tanques, pueblos infestados de francotiradores, sabotaje de instalaciones... La principal novedad es que todas estas misiones se van a repartir entre los frentes rusos, británico y americano, y tan pronto estaremos combatiendo en las heladas calles de Stalingrado, como atacando la división de tanques alemana en Bélgica. En todos estos casos, casi siempre

CÓMO SOBREVIVIR EN PRIMERA LÍNEA DE FUEGO







1 ENEMIGOS POR TIERRA, MAR Y AIRE No bajes la guardia, porque nunca estarás a salvo. El enemigo te bombardeará, golpeará cuerpo a cuerpo, disparará desde lejos...

2 COOPERA CON TUS COMPAÑEROS Te darán fuego de apoyo e indicaciones sobre qué hacer en cada momento. Préstales atención, porque serán muy vitales para sobrevivir.

3 UTILIZA LOS MEDIOS A TU ALCANCE Tanques, jeeps, nidos fijos de ametralladoras... cualquier cosa es buena si sirve para frenar a las numerosas tropas alemanas.



Las misiones en Rusia serán las más espectaculares y pondrán cientos de soldados en pantalla a la vez.



Algunas misiones se desarrollarán íntegramente a bordo de un vehículo y nosotros tendremos que utilizar las armas fijas que ofrezca para arrasar con todo lo que encontremos a nuestro paso... especialmente soldados.

> CALL OF DUTY OFRECERÁ UNA ABSORBENTE ATMÓSFERA, EN LA QUE EL CAOS DE LA GUERRA QUEDARÁ GENIALMENTE RECREADO.

estaremos rodeados de soldados aliados, que nos proporcionarán fuego de cobertura y nos ayudarán a concluir las misiones con éxito.

LA GUERRA MÁS CRUEL

Lo que va a marcar la diferencia entre *Call Of Duty* y los demás shooters bélicos va a ser su obsesión por ofrecer una caótica visión de la Gran Guerra. Así, en la reconquista de la plaza roja de Moscú formaremos fila con otros soldados rusos y, de forma aleatoria, se nos dará o bien un rifle o munición... y será problema nuestro conseguir lo que nos falte en el campo de batalla. Así de cruel y dura promete ser la guerra de *CODFH*.

El broche de oro lo ofrecerán el elevado número de soldados que pondrá el juego a la vez en pantalla, el gran diseño de los arrasados escenarios o la banda sonora, que seguro gustará a los fans de la acción bélica.

LA GUERRA FUE ASÍ...





1. EMBOSCADAS
Muchas misiones comenzarán poniéndonos en situación, como por ejemplo, cruzando un río en barcaza mientras nos atacan desde el aire...

2. EN LAS TRINCHERAS
Otras batallas nos obligarán a defender nuestra base y para ello tendremos que apostarnos en nuestras trincheras y aguantar el embite de los nazis.

GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

A partir de ahora los villanos son los que mandan

Compañía **Electronic Arts** | Género **Shooter subjetivo** | Lanzamiento **Noviembre**

Si alguna vez te han gustado más los malos de las películas de James Bond que el propio agente británico, estas navidades vas a tener la oportunidad de meterte en la piel de uno de ellos.

Siendo un agente 00 repudiado por el MI6 por el uso de métodos demasiado contundentes, terminaremos cruzando la línea y nos pasaremos al bando de los villanos.



A las órdenes de Goldfinger cumpliremos misiones por todo el mundo para subir en el ránking de "malosos".



Contaremos con un gran arsenal de armas automáticas con las que despachar a gusto a los secuaces del Dr. No.



Nuestros enemigos tampoco dudarán en tomar rehenes... Pera ahora nosotros somos los malos ¿no?

Después de habernos hecho vivir el "Universo Bond" en varias aventuras con el agente 007, Electronic Arts va a ofrecernos ahora justo lo contrario: ser el malo de la película... y actuar en consecuencia, claro.

GoldenEye: Agente Corrupto nos presentará a un agente 00 expulsado del MI6 por usar métodos "poco ortodoxos" y que terminará por unirse a Goldfinger, uno de los más famosos villanos de las películas de James Bond. Nuestro personaje perderá un ojo a manos de otro villano, el Dr. No, y le colocan uno sintético de oro del cual obtendrá su nuevo apodo: GoldenEye.

DOMINAR EL MUNDO ES NUESTRA META

A las órdenes de Goldfinger, tendremos que cumplir multitud de misiones a lo largo y ancho del planeta, en un shooter en primera persona que nos llevará a las calles de Hong Kong, las montañas suizas, Fort Nox o el Caribe. Muchas de estas localizaciones están extraídas de las películas clásicas de

LAS CLAVES PARA DOMINAR EL MUNDO







1 PERSONAJES CONOCIDOS
Oddjob, el Dr. No, Goldfinger y muchos otros personajes de las pelis de James Bond se cruzarán en nuestro camino para ayudarnos... o no.

2 SÉ MÁS LISTO QUE TUS RIVALES
El nuevo sistema de Inteligencia Artificial E.V.I.L. hará que nuestros enemigos reaccionen de forma muy real ante nuestra presencia.

3 AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA
Para sentirnos sumergidos en el mundo de Bond, se han recreado diversas localizaciones y elementos extraídos de las películas.





Visitaremos lugares como Hong Kong, Suiza, el Caribe, aunque como veis, no habrá tiempo para hacer turismo.



El Dr. No ha iniciado una guerra contra nuestro jefe, Goldfinger, por el control del hampa a nivel mundial. En nuestras manos está el que el malvado doctor y todos los que se crucen en tu camino, reciban su merecido.

GRACIAS A GOLDENEYE PODREMOS DISFRUTAR DEL ENCANTO DEL "UNIVERSO BOND" DESDE UNA PERSPECTIVA FRESCA Y DIVERTIDA.

James Bond y además, personajes como Scaramanga, M, Oddjob, Xenia Onatopp o Pussy Galore (todos con las voces de los actores originales, como Christopher Lee) también se cruzarán en nuestro camino. Algunos lo harán como aliados y otros como enemigos, a los que nos quitaremos de encima haciendo uso de la enorme variedad de armas que el juego pondrá a nuestro alcance y apelando a toda nuestra habilidad, ya que el motor de Inteligencia Artificial E.V.I.L. de los enemigos será uno de los puntos fuertes de este *GoldenEye: Agente Corrupto.*

CALIDAD A RAUDALES

Por supuesto, el apartado gráfico estará a la altura de las circunstancias y, por si fuera poco, dispondremos de varios modos multijugador, incluido el Online, que multiplicarán enormemente la capacidad de diversión de una de las apuestas más serias de la acción.

EXPANDE TU PODER



1. MULTIJUGADOR
Tampoco faltarán las partidas a pantalla partida contra otro amigo, en las cuales tendrás diferentes retos: campañas, objetivos concretos...

2. DOMINA LA RED
Y por si eso no fuera bastante para ti, también podrás dar el salto a la Red con el modo Online para retar a cualquiera que quiera detenerte.

GHOST RECON 2

La acción más realista en la Guerra del mañana

Compañía **Ubisoft** | Género **Acción táctica** | Lanzamiento **15 de Diciembre**

El título que inauguró la acción táctica en PS2 vuelve con una nueva entrega que pretende ofrecer a todos los seguidores del género la experiencia más realista a la hora de dirigir a un comando de élite.

La versión de PS2, que transcurre en el 2007, será una especie de "precuela" exclusiva a los juegos de Xbox y PC, cuyos hechos ocurren en el 2011. Todas las versiones estarán ambientadas en Corea del Norte.

Podremos dar sencillas órdenes a nuestros soldados con el pad o utilizando un headset.

El realismo será una de las grandes bazas del juego. Así, apuntando zonas vitales, un solo disparo bastará.



Igual de realistas serán las armas y equipo de los solados, que incluirán elementos como visores de visión nocturna.

Ambientada en la Corea del Norte del 2007, esta nueva aventura del equipo de élite Ghost Recon nos llevará a impedir que un general norcoreano cumpla con su plan de invadir China. Para ello nos pondremos en la piel del jefe de un comando de élite que debe dirigir a sus hombres en las más variadas misiones de combate.

LA GUERRA MÁS REALISTA

Como buen juego de acción táctica, *Ghost Recon 2* basará gran parte de su atractivo en el realismo. Realismo que se reflejará tanto en las armas como en el desarrollo de las misiones, los efectos gráficos y en los entornos. De hecho, la principal novedad de este nuevo *Ghost Recon* es su remodelado apartado gráfico, en el que se solucionan la mayor parte de los problemas de entregas anteriores, especialmente la molesta niebla que invadía los escenarios. Así, tanto las explosiones como los impactos o el comportamiento de las armas, pasando por la Inteligencia Artificial de

» LA ESTRATEGIA COMO CLAVE PARA EL ÉXITO







1 OBJETIVOS A CUMPLIR En cada misión tendremos que cumplir una serie de sub-objetivos en los que no podemos fallar, como escoltar a otros soldados, limpiar zonas...

2 EL SIGILO COMO ARMA DE COMBATE En zonas pobladas de enemigos, en ocasiones será mejor deslizarnos usando el entorno para ocultarnos y sorprender así al enemigo.

3 PIENSA RÁPIDO, ACTÚA DEPRISA La Inteligencia Artificial de los enemigos te lo pondrá muy difícil en cada misión. Ellos no se lo van a pensar dos veces antes de disparar...





En ocasiones también podremos hacer uso de las armas que encontremos, como esta ametralladora pesada.



Ghost Recon 2 se ha realizado usando el motor gráfico de *Unreal* y promete explosiones, movimientos, sonidos y ambientación de lo más real, mejorando enormemente lo visto en anteriores juegos de la saga.

» EL REALISMO Y LA ACCIÓN SON LOS PROTAGONISTA DE ESTA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA PIONERA EN LA ACCIÓN TÁCTICA EN PS2.

los enemigos o los efectos de luces, han sido mejoradas para meter al jugador más aún en las misiones.

¡A SUS ÓRDENES!

El sistema de juego también ha recibido importantes mejoras, como el nuevo sistema de reconocimiento de voz, que nos permitirá dar órdenes a nuestros hombres con un headset. Pero si no dispones de él no pasa nada, ya que también podemos organizar al equipo por medio de un sencillo interfaz que se controla con el mando. De un modo u otro debemos utilizar bien la cabeza, y los recursos de nuestro comando, para avanzar cumpliendo todo tipo de objetivos, desde limpiar una zona de enemigos hasta cubrir a otros personajes.
Sin duda, un atractivo título que causará furor entre los cada vez más numerosos seguidores de la acción táctica de corte realista.

» GUERRA COMPARTIDA





1. MULTIJUGADOR
Igual que en anteriores entregas de la saga, también podremos disfrutar de modo Multijugador a pantalla partida para disfrutar junto a un amigo.

2. LUCHA EN LA RED
Y si ya estamos cansados de ganarles siempre, el modo Online nos permitirá demostrar nuestra pericia en la acción táctica frente a otros jugadores.

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Prepárate para un nuevo capítulo "mortal"

Compañía **Midway** | Género **Lucha** | Lanzamiento **Noviembre**

>> NOVEDADES
Esta entrega incluirá un montón de modos de juego y recuperará personajes de anteriores *Mortal Kombat*, como Baraka.

La sexta entrega de la veterana saga de lucha llegará cargada con un montón de novedades, extras y sorpresas para demostrar que sigue estando a la altura de los mejores del género.



Mortal Kombat Deception incluirá 25 luchadores, más alguno que otro oculto, entre los cuales veremos a personajes nuevos y a otros recuperados de entregas anteriores. Los fans no van a sentirse defraudados.



Los escenarios también incluirán sus propios "fatalities", como este en el que lanzamos al rival a la lava ardiente.



El juego seguirá mostrando golpes espectaculares y combinaciones nuevas de movimientos.



Cada personaje contará con tres estilos de lucha distintos, dos de artes marciales y uno con un arma blanca.

Parece mentira, pero han pasado casi 15 años desde que el primer *Mortal Kombat* nos sorprendió con su estilo directo y agresivo, sus espectaculares personajes y, por supuesto, sus famosos "fatalities", golpes finales con mucha mala leche y "salsa de tomate". Películas, cómics, 5 juegos... son sólo una muestra de lo que el "Universo Mortal Kombat" nos ha ofrecido y que, lejos de haberse agotado, irrumpirá de nuevo estas navidades con *Mortal Kombat: Deception*, una nueva entrega que seguirá apostando por la innovación, aunque sin olvidar sus orígenes.

LO NUEVO CON LO ANTIGUO

Al habitual modo Arcade, en el que dos personajes se enfrentan cara a cara para demostrar quién es el mejor luchador, se sumarán ahora nuevos modos de juego que aportan variedad y sobre todo duración, a la clásica mecánica de los arcades de lucha.
Así, podremos disfrutar de un curioso ajedrez en Chess Kombat, un divertido puzzle a lo *Tetris* en Puzzle Kombat o

MODOS DE JUEGO PARA TODOS LOS GUSTOS







1 UN AJEDREZ DE LO MÁS MORTAL Chess Kombat nos permitirá disfrutar de partidas de ajedrez con los personajes de toda la saga y en las que no faltarán los combates y la estrategia.

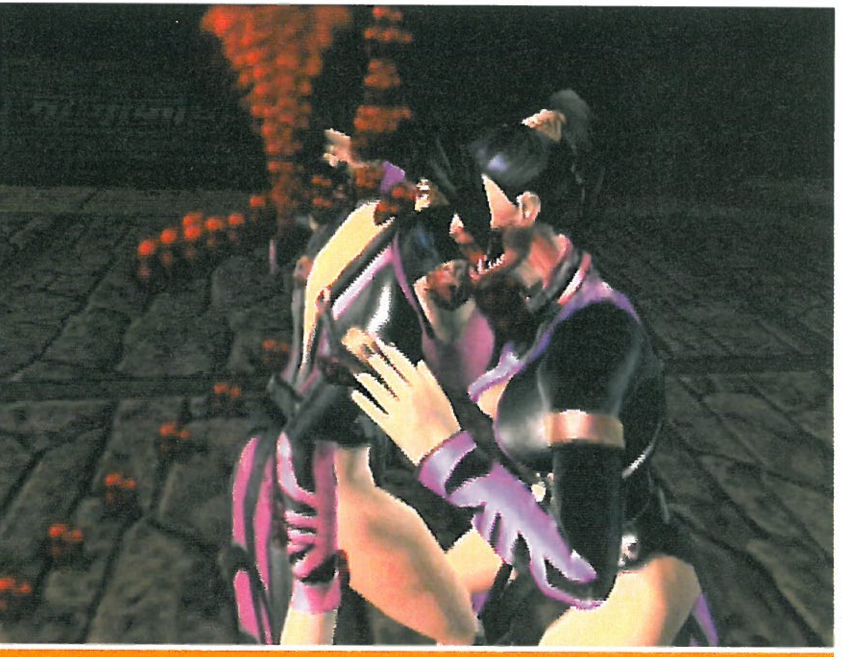
2 LOS PUZZLES YA NO SON PARA NIÑOS Con un estilo muy similar al de juegos como *Tetris*, nuestro personaje peleará en pantalla mientras limpiamos el fondo de bloques.

3 DE COMPRAS POR EL CEMENTERIO Con el dinero conseguido en todos los modos de juego podremos ir a la Kripta y comprar bocetos, personajes, escenarios, storyboards...





Los escenarios serán multinivel y presentarán un montón de novedades, como armas y trampas.



Los fatalities seguirán estando presentes en el juego. En esta ocasión cada personaje tiene dos de estos golpes definitivos para atacar y otro que puede autoinflingirse (si le da tiempo) para evitar ser humillado por el rival.

MORTAL KOMBAT: DECEPTION APUESTA POR COMBINAR ELEMENTOS CLÁSICOS DE LA SAGA CON NOVEDADES SORPRENDENTES.

de una aventura 3D en un mejorado modo Konquest. Y eso sin olvidarnos del modo Online, novedad en la saga.

LUCHAR ES LO QUE IMPORTA

A la hora de luchar, *MK Deception* nos ofrecerá la nada desdeñable cifra de 25 personajes (más alguno extra), entre los que habrá clásicos de la saga como como Sub-Zero, Scorpion o Baraka, junto a otros nuevos, como Kobra o Kira. Cada personaje contará con tres estilos de lucha que desplegarán en escenarios multinivel plagados de trampas y armas. Por supuesto, los fatalities seguirán estando presentes y habrá tres por personaje. Por si fuera poco, técnicamente ofrece una enorme calidad, con luchadores bien modelados que se moverán con soltura por sólidos escenarios plagados de detalles. Así, si lo tuyo es la lucha (y eres mayor de edad) *MK Deception* debería estar en tu lista navideña.

VAMOS DE EXCURSIÓN





1. MODO KONQUEST
El juego incluirá una aventura en la que exploraremos reinos, entrenaremos y cumpliremos misiones, al tiempo que nos cruzaremos con guerreros famosos.

2. MODO ONLINE
Es la gran novedad, disponible para todos los modos de juego excepto para el Konquest. Ahora podrás medirte con cualquier rival del mundo.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

La lucha por las bolas de dragón aún no ha terminado

Compañía **Bandai/Atari** | Género **Lucha** | Lanzamiento **12 de noviembre**

Las aventuras de Goku, Son Gohan, Piccolo y compañía terminaron para nosotros hace tiempo, pero gracias a Bandai y al actual tirón que está teniendo la serie en los Estados Unidos, tienen cuerda para rato...



GOJETA
Al igual que en *Budokai 2*, podremos fusionar dos personajes, en este caso Goku y Vegeta, para disfrutar de un guerrero aún más poderoso.

El tercer juego de la saga *Budokai* llegará cargado de novedades, como un nuevo modo historia, nuevos luchadores y nuevas técnicas, como estos espectaculares combos en los que debemos pulsar los botones en el momento justo.

Transformaciones, fusiones, técnicas especiales... aquí encontrarás todo lo que hizo famosa a la serie de TV.

En el modo Historia nos moveremos por el mundo con libertad, y seguiremos la trama y los combates de DBZ.

Algunos golpes especiales activarán situaciones cómicas, como la aparición del "voraz" dinosaurio de Namek...

Dragon Ball, la creación más famosa del mangaka Akira Toriyama, ha protagonizado numerosos juegos de lucha y rol, aunque muy pocos han sabido captar su magia como la saga *Budokai* de PS2. Lo mejor de todo es que con esta tercera entrega parece que la serie de animación va a quedar aún mejor representada si cabe...

¡¡KAME HA... ME... HAAAA!!

La primera beta del juego a la que hemos tenido acceso no está ni mucho menos completa: aún falta por cerrar la lista de personajes controlables, que seguro superará la veintena, y pulir el modo historia, que seguirá la trama de la saga Z, los OVAs y parte de DB GT. De hecho, ya sabemos que podremos controlar a personajes míticos de la serie como Piccolo, Yamcha, Boo, Broly, Cooler... con los que disputaremos unos vibrantes combates en lugares muy reconocibles de la serie, como el planeta Namek o la cabaña de Goku. Así las cosas, el sistema de combate se va a basar en el

LAS CLAVES DEL ÉXITO DE GOKU Y COMPAÑÍA






1 SUS CARISMÁTICOS PERSONAJES *Budokai 3* va a ofrecer más de una veintena de personajes, entre los que van a estar los más carismáticos y atractivos, como Boo, Son Gohan, Broly...

2 LUCHA ASEQUIBLE PARA TODOS Todos los personajes contarán con sus golpes y técnicas más representativas, pero se ejecutarán de forma sencilla para que disfrutemos todos.

3 TAN ESPECTACULAR COMO LA SERIE Algunos ataques activarán espectaculares secuencias cinemáticas, en las que veremos todo tipo de explosiones, golpes, humo... Impresionante.




En ocasiones os costará distinguir si se trata de un juego o de un capítulo más de la serie. Será brillante.



Gracias a la extensa utilización de la técnica Cel-Shading, tanto personajes como escenarios parecerán extraídos directamente de la serie de animación, un detalle que seguro encantará a sus miles de seguidores.

EL TERCER JUEGO DE LUCHA DE GOKU EN PS2 PROMETE PLASMAR AÚN MEJOR TODO EL ESPECTÁCULO DE LA SERIE DE ANIMACIÓN.

sencillo control y el repertorio de golpes y técnicas de *Budokai 2*, es decir, simples combos de puños y patadas, ataques de energía y las técnicas especiales de cada personaje, a los que se unen nuevos combos en plan minijuego de habilidad.

COMO EN LA SERIE DE TV

Además, Bandai también se ha currado un montón de detalles que harán las delicias de los amantes de "Bola de Dragón", como situaciones y lugares clásicos de la serie, por ejemplo el dinosaurio al que Gohan cortaba la cola en Namek. Todo ello, claro está, puesto en escena de forma brillante gracias a la técnica Cel-Shading, que otorga a los gráficos ese aspecto de dibujo animado que tan bien le va a esta saga. En resumidas cuentas, que tras esta primera toma de contacto podemos afirmar que esta tercera entrega va a ser la mejor de todas...

PARA FANS DE LA SERIE





1. PERSONAJES
Encontraremos luchadores tanto de la serie de animación como de las OVAs y de las películas, como Broly, Cooler y otros muchos personajes míticos más.

2. DETALLES
En todos los escenarios encontraremos referencias a la serie, como la cabaña en la que vivía Goku de joven, el pez que se come en el primer capítulo...

EYETOY PLAY 2

¿Quieres volver a ser la indiscutible estrella de un juego?

Compañía **Sony** | Género **Party Game** | Fecha Prevista **Noviembre**



Cortar un madero, tapar fugas de agua, pelear... todo es posible en los nuevos minijuegos de *EyeToy Play 2*.

Casi todos los minijuegos integran varios retos, como Mr Chef, en el que debemos preparar varios platos.

Sony ha explotado al máximo el uso de la cámara y en determinados minijuegos, como el juego de béisbol Home Run o Ping Pong, detectará la intensidad y la dirección con la que golpeamos a la bola. Sin duda un detalle genial.

EyeToy Play 2 recupera la esencia del juego original y lo adereza con nuevas e interesantes funciones, como la "cámara espía" y una docena juegos nuevos, mucho más "complejos" y divertidos.

Sony ha tardado poco más de un año en preparar la secuela de su exitoso *EyeToy Play*, título que ha cosechado numerosos premios por introducir la detección de movimiento en un juego. La propuesta es la misma que la de su antecesor, es decir, mover nuestro cuerpo delante de la cámara para que hagamos todo tipo de locuras en los minijuegos.

DOCE NUEVAS PRUEBAS

El corazón del juego serán 12 nuevas pruebas, en las que habrá prácticamente de todo, pero siempre orientado a la habilidad y diversión. De hecho, casi todas van a ser más "complejas" que las del primer *EyeToy Play* e integrarán varios retos dentro de un mismo minijuego. Así, por ejemplo, en "Bricolaje" podremos emular a los chicos de "Bricomanía" y realizar unas cuantas ñapas virtuales (tapar las fugas de unas tuberías, levantar una pared de ladrillos...) o en "Mr Chef" emular a Karlos Arguiñano y realizar todo tipo de platos, como preparar hamburguesas, machacar tomates... Además, también veremos a otros personajes virtuales, con los que competiremos "cuerpo a cuerpo", como es el caso del Chef. Por último, también ofrecerá nuevas funciones, como la Spy Cam, para grabar a quien pasa por delante de la cámara. Vamos, que la cosa promete.

SEGA SUPERSTARS

Los personajes más famosos de Sega y tú, unidos por la cámara

Compañía **Sega** | Género **Party Game** | Fecha Prevista **22 de octubre**

Sega se apunta a la moda de los juegos para EyeToy con una propuesta que seguro gustará a los seguidores de sus juegos. A la cita no van a faltar sus títulos más emblemáticos, como *Sonic*, los luchadores de *Virtua Fighter* o Ulala, de *Space Channel 5*. Su propuesta será muy similar a la de otros juegos para la cámara y habrá prácticamente de todo: juegos de baile y ritmo, otros en los que debemos golpear a todos los enemigos que salgan en pantalla, lucha tipo Versus... También veremos los puzzles de *Super Monkey Ball* y otras ideas curiosas, como volar. Gracias a su calidad, promete estar a la altura de *EyeToy Play 2*.



Con Sonic recorreremos a velocidades de vértigo un tubo repleto de anillos y trampas.

Al superar los minijuegos recibiremos puntos para comprarle cosas a Chaos, nuestra mascota virtual.

Moviendo los brazos podremos simular la acción de volar, sin duda uno de los platos fuertes del juego.

U MOVE SUPERSPORTS

Para los fanáticos del deporte... y por supuesto, de EyeToy

Compañía **Konami** | Género **Party Game** | Fecha Prevista **29 de octubre**





Konami también se ha subido al carro de EyeToy con un juego centrado única y exclusivamente en el deporte. Si bien es cierto que algunas pruebas estarán un poco traídas por los pelos, como rogar a un árbitro que nos quite una tarjeta amarilla frotándola, todas tendrán que ver con un deporte, ya sea el fútbol, la hípica, el rugby, el béisbol...

Sin duda alguna, el verdadero deporte estrella va a ser el fútbol, ya que de sus 15 minijuegos más de la mitad estarán dedicados al deporte rey: controlar el balón en un circuito de conos, parar penalties...
De todos los juegos para la cámara EyeToy tiene pinta de ser el más flojo, aunque seguro que los amantes del deporte disfrutarán como enanos.



Buena parte de los minijuegos se centran en el deporte rey, aunque también hay hueco para la hípica, el rugby y otros deportes minoritarios, como el Curling.

Y además...

Si todos los juegos que te acabamos de adelantar aún no han colmado todas tus expectativas, aquí tienes una pequeña selección de otros títulos que seguro van a dar qué hablar estas navidades. Vete haciendo una lista con tus favoritos, porque la avalancha de juegos de aquí a diciembre va a ser increíble.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Conviértete en el Sim más popular, marchoso y guay de la ciudad

Compañía **EA Games** | Género **Simulador** | Fecha Prevista **11 de noviembre**



El nuevo Los Sims nos permitirá movernos libremente por la ciudad, por ejemplo, usando el Metro.

Con este juego, *Los Sims* dan un paso más en las relaciones sociales. Ahora, además de llevar amigos a casa, podremos salir y relacionarnos en cualquier lugar de la ciudad, incluso en el trabajo. Y buscar un trabajo molón es importante

Con *Los Urb*, la saga de *Los Sims* va un paso más allá al permitir que nos movamos libremente por una ciudad en la que el prestigio lo es todo.

Siguiendo la estela de *Los Sims*, Electronic Arts nos sorprende con una nueva entrega de este simulador social que amplía nuestras posibilidades de relacionarnos. Y es que en *Los Urbz* podremos recorrer la ciudad para comprar la ropa que más nos mole o acudir a las fiestas más marchosas para relacionarnos y divertirnos, sin tener que esperar a que los amigos vengan a casa.

SORPRESAS "SIMFINAL"

Pero hay más. En *Los Urbz* nuestro personaje trabajará "de verdad" enfrentándose a variados minijuegos, podremos meter nuestra cara en el juego gracias a la cámara EyeToy e incluso llevarnos nuestras cosas cuando nos mudemos... Vamos, el *Los Sims* más completo y original.

RATCHET & CLANK 3

Arrasa la galaxia solo o en compañía

Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Fecha **24 de noviembre**



Alienígenas, echaos a temblar. Ratchet y Clank tienen casi listo su nuevo arsenal para limpiar una veintena de planetas de sus nuevos enemigos, los tiranoides. Aunque se mantendrán los saltos, esta tercera aventura de la pareja galáctica hará aún más hincapié en la acción, con nuevas misiones en las que incluso ayudaremos a la Guardia Imperial a resistir ataques y a tomar posición enemigas. Y habrá más novedades: vehículos como un coche todoterreno y una nave capaz de atacar tanto a enemigos aéreos como terrestres; y minijuegos tan interesantes como una miniaventura en 2D protagonizada por el Capitán Quark (el antiguo enemigo de la pareja). Pero la gran sorpresa serán los modos Multijugador, a pantalla partida u Online, que enfrentarán a dos ejércitos y en los que también podremos usar vehículos.



La aventura para un jugador destilará acción por los cuatro costados y nos las veremos con todo tipo de originales aliens.



Las batallas Multijugador serán Online o a pantalla partida, en 10 escenarios y con las mejores armas de la aventura principal.

THE KING OF FIGHTERS 2000/2001

Cambia de dimensión para luchar a la antigua

Compañía **Ignition** | Género **Lucha** | Fecha Prevista **Noviembre**



La popular saga de lucha 2D *The King of Fighters* lleva deleitando a aficionados del mundo entero desde hace diez años, aunque hemos tenido que esperar hasta ahora para poder disfrutar en PS2 de las ediciones 2000 y 2001, que llegarán en un pack estas navidades. Un pack que, dicho sea de paso, incluirá bastantes mejoras y un montón de modos de juego.



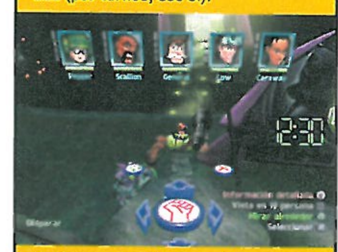
Entre ambos juegos podremos disfrutar de 75 luchadores, cada uno con movimientos y estilos propios, que harán las delicias de los más nostálgicos.

FUTURE TACTICS

Compañía **Nobilis**
Género **Estrategia**
Fecha prevista **Octubre**



Mezclando estrategia, elementos de rol y mucha acción y con look muy de cómic, *Future Tactics* nos pondrá al mando de un grupo de héroes con habilidades y armas distintas que tendrán que salvar al mundo de unos monstruos que pretenden esclavizar a la humanidad (por turnos, eso sí).



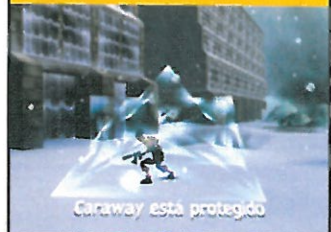
Contaremos con 5 personajes para combatir contra los monstruos.



Los disparos requieren habilidad para centrar los dos puntos de centrado.



Los enemigos serán variados y contarán con armas de corto y largo alcance.



ESTO ES FÚTBOL 2005

El fútbol más arcade y asequible

Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Fecha Prevista **Octubre**

El estilo de juego seguirá siendo preferentemente arcade, aunque las animaciones y la I.A. rival ha sido mejorada.

Podremos jugar con los clubes de 68 ligas, incluyendo la Liga española. Además ofrecerá un divertido modo online.

Si con la edición del 2004 nos quedamos con ganas de más, en breve podremos disfrutar de *Esto es Fútbol 2005*, una nueva entrega de la saga que promete mejoras y novedades respecto a anteriores ediciones. *EEF 2005* mantendrá su esquema básico, es decir, estilo de juego arcade, interesantes opciones como 68 ligas, mercado de traspasos y modo Online; pero también añadirá atractivas novedades como el modo Cantera, en el que hay que llevar a los alevines a lo más alto del fútbol profesional y el "Cameo EyeToy", mediante el que podremos ponerle nuestro rostro a cualquier jugador.

LOS INCREÍBLES

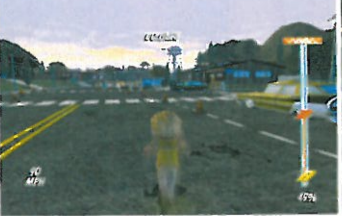
Si un superhéroe es poco para ti, ¡ahora tienes toda una familia!

Compañía **THQ** | Género **Plataformas / Acción** | Fecha Prevista **Diciembre**

Basado en la nueva película de Pixar y Disney (creadores de "Toy Story" entre otras) que seguro será uno de los bombazos de estas navidades, *Los Increíbles* nos permitirá jugar con los miembros de una familia de superhéroes que tendrán que detener al villano de turno.



Los Increíbles será básicamente un juego de acción basado en la película homónima.



A lo largo de la aventura podremos manejar a varios personajes con distintas habilidades.



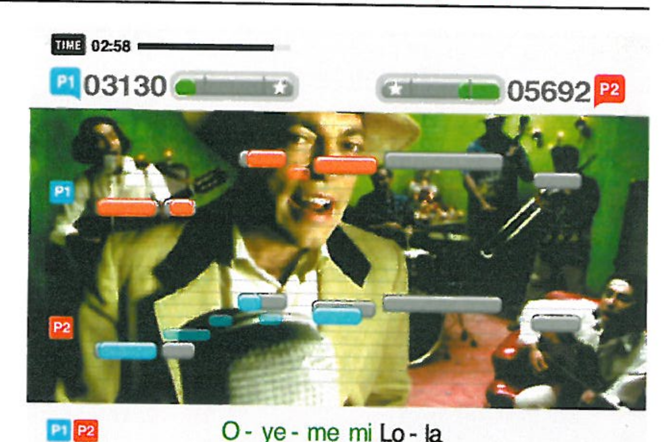
Un desarrollo variado y un control sencillo harán las delicias de los más pequeños.

SINGSTAR PARTY

Olvida los villancicos y conviértete en una estrella

Compañía **Sony** | Género **Musical** | Fecha Prevista **Noviembre**

Si ya te has convertido en el mejor cantante de tu casa gracias a *SingStar*, en un par de meses vas a tener la oportunidad de volver a demostrar tus dotes como cantante con *SingStar Party*, la segunda parte de este "karaoke" musical que incluirá 30 nuevas canciones, de las cuales, 24 estarán en español. La lista ya está cerrada, y os adelantamos que podremos emular a figuras del calibre de David Bisbal, Fran Perea, Revólver, Café Quijano, Juanes, Nino Bravo, Roser, Miguel Bosé... Y si no tienes el primer *SingStar* no pasa nada, ya que los micrófonos se pondrán a la venta por separado.



David Bisbal, Alejandro Sanz, Bustamante, Fran Perea... no faltará ninguno de los últimos exitos "Made In Spain".



También habrá temas más "clásicos", como Nino Bravo, Duncan Dhu, Miguel Bosé, Nacha Pop, Miguel Ríos...

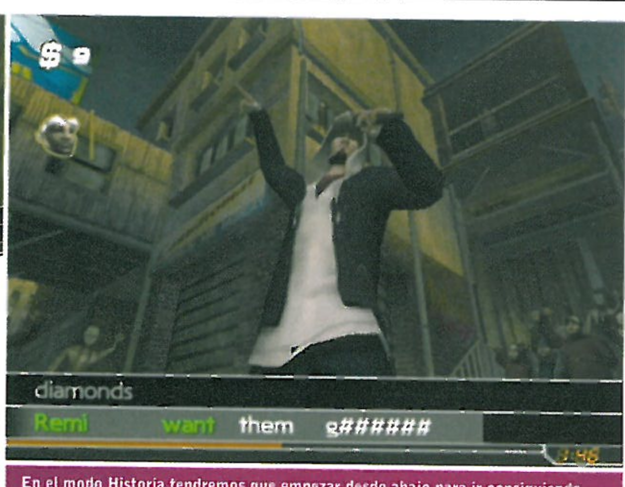
GET ON DA MIC

Si te gusta el hip-hop, hay un micrófono esperándote

Compañía **Eidos** | Género **Musical** | Fecha Prevista **2 de noviembre**



Ahora podremos probar suerte en el mundo del hip-hop y labrarnos una carrera musical interpretando hasta 40 temas musicales de artistas como Snoop Dog, Public Enemy o Black Eyed Peas. Además, es compatible con EyeToy e incluye varios modos de juego para "picarse" con amigos.



En el modo Historia tendremos que empezar desde abajo para ir consiguiendo fama y dinero que nos lleve directamente hasta el estrellato. ¡Todos a hip-hopear!

POLAR EXPRESS

Compañía **THQ**
Género **Acción/Aventura**
Fecha prevista **Noviembre**

Basado en la peli de animación que veremos en Navidad, en *Polar Express* viajaremos a bordo de un tren mágico que se dirige al Polo Norte para conocer a Santa Claus. Por el camino, podremos disfrutar de minijuegos, puzzles y juegos exclusivos de EyeToy, todo en un entorno 3D.



El juego estará basado en la película que se estrenará estas navidades.



A bordo del tren tendremos que ir superando pequeños minijuegos y retos.



El desarrollo será sencillo y estará enfocado a los más jóvenes de la casa.



CRASH TWINSANITY

Compañía **Vivendi**
Género **Plataformas**
Fecha prevista **Octubre**

Crash Bandicoot vuelve en otra aventura llena de diversión y plataformas, en la que tendrás que aliarse con su archienemigo, el malvado Dr. Córtex, para hacer frente a un mal superior que ha invadido la isla en la que viven. El juego mantendrá el estilo plataformero de la saga y nos ofrecerá un desarrollo trepidante en el que no faltarán los enemigos finales, los extras y las sorpresas.

Crash deberá hacer uso de sus muchas habilidades para superar los niveles.



Un nuevo enemigo tratará de acabar con la isla en la que viven nuestros amigos.



Junto al Dr. Córtex, Crash tendrá que avanzar por los distintos niveles.

SPYRO: A HERO´S TAIL

Vuelta a los orígenes

Compañía **Vivendi** | Género **Plataformas**
Fecha Prevista **Noviembre**

Los creadores de esta nueva entrega de las aventuras Spyro, el simpático dragón que triunfó en PSone, han decidido mantener el esquema característico de la saga para presentarnos un plataformas en el que además de saltar, planear y escupir fuego, tendremos que recolectar centenares de monedas, joyas y objetos y encontrar y destruir todas las Gemas Oscuras que el Dragón Rojo ha diseminado por todo el mundo. Spyro contará con nuevas habilidades, poderes y "gadgets" y además podremos manejar a otros cuatro personajes, cada uno con habilidades propias: Hunter, el Sargento Byrd, Sparx y Blinky.



En esta aventura plataformera deberemos ayudar a Spyro a encontrar Gemas Oscuras recorriendo enormes escenarios 3D.

Los escenarios mostrarán el colorido característico de la saga, con un look que encantará a los más pequeños de la casa.

EL ESPANTA TIBURONES

El fondo del mar nunca volverá a ser el mismo

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Fecha Prevista **8 de octubre**



Otro juego basado en otra película de animación y dirigido principalmente a los "peques" de la casa. Jugando con el pez protagonista, Oscar, tendremos que superar las 25 misiones basadas en la película que ofrece el juego y que estarán llenas de carreras subacuáticas, peleas muy divertidas, minijuegos de baile y un montón de sorpresas más.



Oscar es un pez que siempre acaba metiéndose en líos por intentar conseguir fama y fortuna. Tendremos que superar con él 25 misiones de lo más variadas y divertidas.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 7777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. C/Francisco Gervás, 12. Alcobendas, Madrid.
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2005
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

POLIFÓNICAS

* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.

Envía un sms al 5099 con la clave POLi34 (espacio) y el código del tono.
ej SMS. poli34 84680
O si lo prefieres, llámanos al:
806416947, y pídenos tu tono.

La + bajada: 83739 Final Fantasy

VIDEOJUEGOS

83728	Crono Trigger Cronos Theme
83741	Donkey Kong Country
83746	Dr Mario Chill Theme
83737	Dragon Ball Z
83748	Final Fight
83738	Metal Gear Solid
83732	Mortal Kombat
83761	Pac Land
83733	Resident Evil 2
83713	Sim City
83757	Sonic The Hedg... Chemical zone
83714	Street Fighter
83750	Super Mario Brothers Main Theme
83721	Super Monkey Ball
80084	Time to fight Mortal Kombat
83716	Tomb Raider 3
83705	Zelda Intro
83697	1942
83696	Airwolf
83693	BombJack
83762	PacMan Remix
83747	Dr Mario Fever Theme
83716	Tomb Raider 3
83718	Ultima Exodus
83706	Worms
83705	Zelda Intro

NOVEDADES

84944	Universal prayer
84943	Accidentall
84942	Con la luna llena
84941	Angel de la noche
84940	Sexo en Nueva York
84939	Libiamo - La Traviata
84938	Say hello wave goodbye
84937	Kill Bill - Silbido
84936	Kill Bill

TOP

84930	Del pita del
84680	Dragostea din tei
84760	Obsesion
84826	Dale don dale
84428	Asturias
84519	Left outside alone
84920	Pastillas de freno
84720	Lola
84744	Malo
84833	Bambu bambu

CINE & TV

84440	El señor de los anillos
80017	Mision Imposible
84067	El Exorcista
80025	The Simpsons
83883	Fraggle Rock
84064	Darth Vader M. imperial
80143	La Pantera rosa
80096	Pulp Fiction
80131	Buffy Cazavampiros
80108	Benny Hill
80044	Rocky
80125	Mortal Kombat

POP-ROCK

84204	In the shadows
83867	In the army now
83584	Bring me to life
80293	Its my life
80062	In The End
80239	Final Countdown
83918	Where is the love
80472	Every breath you take
83585	Libertine
83885	Numb
83797	Mas que nada

ESPAÑOLAS

84428	Asturias
82247	Cannabis
83849	Molinos de viento
84770	Bailemos
83251	Semilla Negra
84430	Saoke
82886	Ni más, ni menos
82652	Fiesta Pagana
82895	No Estamos Lokos
82909	No Me Llames Iluso
82935	Noches de bohemia



JUEGOS JAVA

* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible

Envía un sms al 5099 con la clave CONSOLA10 (espacio) y el código del juego.

O si lo prefieres, llámanos al: 806416861 y pídenos tu juego o regálaselo a un amigo .

ej SMS. CONSOLA10 1089



SPLINTER CELL extended ops

A-F2-B-E-F-G-H-K-M-N-P-U-G2-Z-S-D2-D4-D3-E2

*COMPATIBILIDADES: A= NOKIA 3100, B= NOKIA 3300, C= NOKIA 3410, D=NOKIA 3510, E=NOKIA 3510I, F=NOKIA 3650, G= NOKIA 5100, H= NOKIA 6100, I= NOKIA 6220, J=NOKIA 6310I, K= NOKIA 6610, L= NOKIA 6650, M= NOKIA 6800, N= NOKIA 7210, Ñ= NOKIA 7250, O= NOKIA 7250I, P= NOKIA 7650,Q= NOKIA 8910I,U= N-GAGE,Z= NOKIA 6600,F2= NOKIA 3200,H3= NOKIA 6200,Z4= NOKIA 6310,R= SIEMENS C55,T= SIEMENS M50, T2= SIEMENS M55,W3= SIEMENS C60,H2= SIEMENS MC60, I2= SIEMENS MT50,W= SIEMENS S55, W2= SIEMENS SL55,V3= SIEMENS SX1,Y= MOTOROLA T720, D2= MOTOROLA V300, E2= MOTOROLA V600,D4= MOTOROLA V500, D3= MOTOROLA V525,Q2= MOTOROLA C370,Q3= MOTOROLA C450,E3= MOTOROLA V601,E4= MOTOROLA V661,D5= MOTOROLA V525,A2= LG G5300I, B2= LG G5400, C2= LG G7100,S= SHARP GX10,G2= SHARP GX20,V= SONYERISSON P800, X= SONYERICSSON T610, X2= SONYERICSSON Z 600,W4= SAMSUNG SHG-E700,W5= SAMSUNG SGH-S100,V2= SAMSUNG S300,Z2= SAGEM MY-V65.

+JUEGOS

PRINCE OF PERSIA Las arenas del tiempo	1281	D2-E2-A-F2-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-G2-Z-Z2-D4-D3
RAYMAN 3	1018	D2-E2-A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-Z-G2
RAYMAN BOWLING	1009	A2-B2-C2-A-F2-B-C-E-F-G-H-K--M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W-W2
DESAILLY PRO SOCCER	1020	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U
CALL OF DUTY	1225	A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S-M-J-Q-D2-D3-E2
VAMPIRE	1223	Y-A-B-E-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S

IMÁGENES ESTÁTICAS

* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible

Envía COLOR10 (espacio) código de la imagen (estática o animada) al 5099
EJ SMS. COLOR10 36170
O si lo prefieres, llámanos al: 806416947 y pídenos tu imágen o regálala a algún amigo.

35492 La + bajada





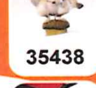




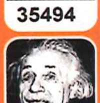


36170 | 36525 | 37131 | 35484 | 35540 | 36340 | 35803 | 35447 | 35448







36215 | 40044 | 36126 | 35438 | 36382 | 40167 | 35494 | 35531 | 35455




36463 | 36458 | 35485 | 35497 | 35502 | 37007 | 36612 | 35442 | 35454














36927 | 37182 | 36631 | 37046 | 37047 | 37175 | 37803 | 36056 | 35464











37042 | 36395 | 36439 | 36440 | 35026 | 35021 | 40042 | 37541 | 36616










35841 | 35858 | 35577 | 35659 | 37038 | 35863 | 40196 | 36606 | 37026

IMÁGENES ANIMADAS












ANIM184 | ANIM187 | ANIM153 | ANIM116 | ANIM186 | 37289 | ANIM206 | ANIM128 | ANIM118











ANIM128 | ANIM146 | 39039 | 37434 | 39936 | 37276 | 37190 | ANIM114 | ANIM119











37270 | ANIM185 | 37399 | 37383 | 37837 | ANIM113 | ANIM127 | ANIM122 | 37300